



Accademia Italiana Gioco Carte

Associazione Sportiva Dilettantistica

REGOLAMENTO BUSCA

Il tavolo da gioco prevede 4 giocatori ai quali verranno distribuite 10 carte a testa.

SCOPO DEL GIOCO

Fare meno punti possibile, ossia prendere meno busche degli altri coprendo almeno una mano. Con il termine "coprire" intendiamo che un giocatore, nell'arco delle 10 mani, deve prendere almeno una volta e tra le carte prese deve esserci almeno 1 punto altrimenti la copertura non è valida.

REGOLE

Il Sistema decide chi inizia la prima mano della prima partita. Nelle partite successive invece inizia colui che è a destra di chi ha preso la busca/busche nella partita precedente (ossia di colui che ha perso la mano appena conclusa).

Il primo giocatore può aprire il gioco con qualsiasi carta, purchè non sia denari. Gli altri giocatori sono obbligati a rispondere a seme; chi non possiede il seme specificato può giocare qualunque seme con un'unica eccezione valida solo per la prima mano: non è possibile "rifiutare" con l'asso di denari.

Copre la mano chi ha la carta più alta secondo l'ordine seguente:

3- TRE (carta dal valore massimo)

2- DUE

1- ASSO

10- RE

9- CAVALLO

8- FANTE

7- SETTE

6- SEI

5- CINQUE

4- QUATTRO (carta dal valore minimo)

Il gioco finisce quando un giocatore totalizza il punteggio maggiore/uguale alle busche definite come Punteggio di Vittoria o quando si raggiunge il numero di partite prestabilito in fase di creazione del Tavolo.

PUNTEGGIO

Ogni asso vale 3 punti, tutte le figure, (ossia il due e il tre, il fante, il cavallo e il re) valgono 1 punto; tutte le altre carte 0 punti. L'Asso di denari, definito "Pita", vale 8 punti.

Il giocatore che copre l'ultima mano ha un punteggio aggiuntivo di 3 punti. Questi, nel caso non fossero presenti punti nella presa, valgono come copertura.

Se tutti coprono, realizzando ciascuno almeno 1 punto, a chi realizza il maggior punteggio vengono assegnate le seguenti busche in base ai punti realizzati:

<= 18 --> 1 busca

19 - 22 --> 2 busche

23 --> 3 busche

24 --> 4 busche



Accademia Italiana Gioco Carte

Associazione Sportiva Dilettantistica

così fino a 37 --> 17 busche

CASI PARTICOLARI

Se N giocatori non coprono oppure totalizzano lo stesso punteggio massimo il numero di busche si moltiplica per N.

Alcuni esempi:

North 13, East 13, South 13, West 1 -> North, East e South prendono 3 busche a testa!

North 20, East 20, South 0, West 0 -> South e West prendono 2 busche a testa!

North 10, East 10, South 10, West 10 -> Tutti prendono 1 busca!

CARTE

Si gioca con le carte 'Internazionali' (QUADRI, CUORI, FIORI, PICCHE)

Sono ammesse carte diverse solo se tutti i 4 componenti del tavolo sono d'accordo a giocare con un mazzo diverso di carte fornite da 1 dei 4 giocatori presenti al tavolo.